

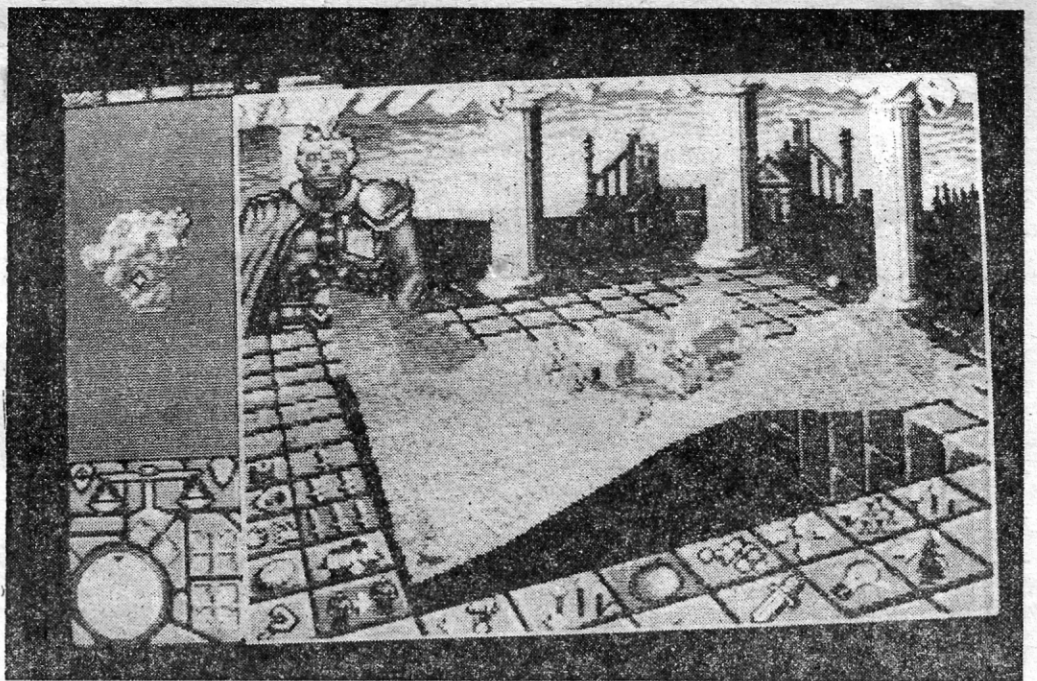
VIDEOJOGOS Por NUNO ALMEIDA

SUPER TOP 90 PARA AMIGA E PC

No sábado passado, analisámos em suplemento de «A Capital», as grandes produções de Natal para Amiga e PC, e títulos como *Power Monger*, *RoboCop 2*, *Chase HQ 2* e mesmo *Dick Tracy* surgiram naturalmente em foco. Como ficou prometido, vamos hoje eleger os grandes, os que mais entusiasmo causaram, afinal, os melhores jogos de computador que 1990 nos reservou.

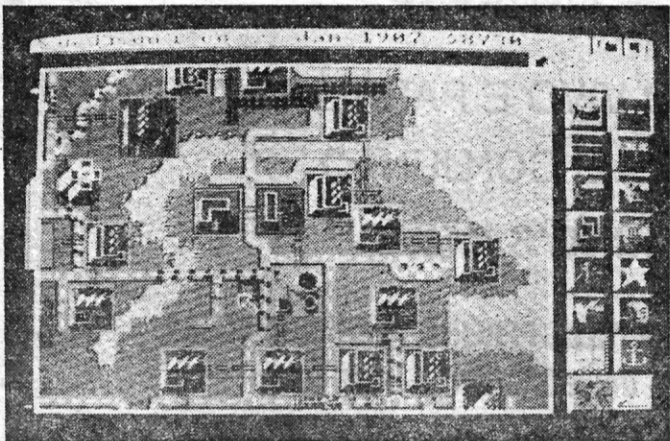
Esta escolha tem por base todos os videojogos analisados ao longo do ano, o que não restringe de forma alguma a avaliação ao software publicado nestas páginas. De facto, muitos mais foram os títulos examinados, mas como era impossível à partida a publicação de todas as novidades, optou-se naturalmente pela escolha do mais significativo em termos de mercado preferencial. Desta forma tentou-se evitar aquilo que tem acontecido ultimamente e que se traduz na demora de publicação do número já desesperante de cartas em atraso, em favor de mais informação referente a novidades de software. Este problema deverá contudo ser resolvido em breve, com a passagem à prática de algo que muitos leitores vêm desejando, no sentido de uma maior área para este espaço.

Há novidades estonteantes para 91 e para acabar 90 temos a selecção dos melhores do ano.



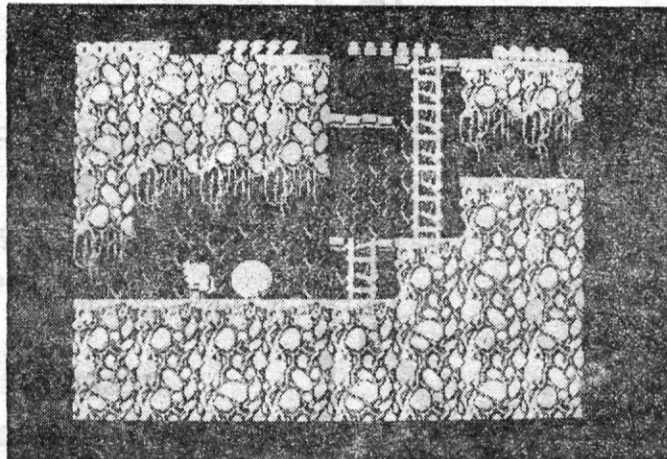
O GRANDE JOGO DE 1990: *Power Monger*

Os avisos da *Electronic Arts* de que o Natal traria o melhor jogo do ano e um dos melhores de sempre não foi levado muito a sério por todas as grandes editoras de software. Mas o final do ano recolheu mesmo o melhor jogo dos últimos anos, senão o mais original de sempre. A esperada continuação do sucesso de *Populous* manifestou-se de forma evidente e tudo indica que os 195 mundos de *Power Monger* (ou 150, como refere a imprensa francesa) entretêm de forma única até final do próximo ano. Por essa altura, a *Electronic Arts* já deve ter mais ideias novas



MELHOR ESTRATÉGIA: *Sam City*

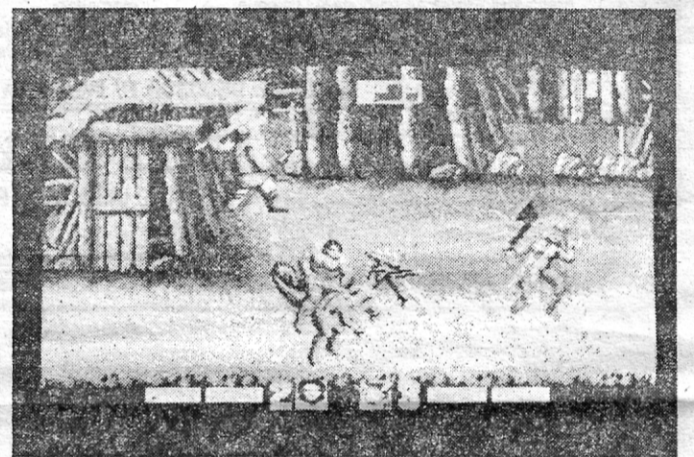
O grande jogo de estratégia do ano foi sem dúvida o popular *Sim City*, que propunha a administração de uma cidade nos mais variados períodos históricos. Lançado originalmente para o Amiga com 1 Mb de RAM, depressa alcançou sucesso suficiente para justificar uma versão PC e mais tarde Macintosh. Mas as reclamações não paravam, todos queriam jogar o *Sim City* e por isso o impossível aconteceu: o jogo apareceu numa versão para o Amiga com 512 Kb e chegou mesmo a alcançar o Spectrum. Portanto, um título que era apontado de início como exclusivo dos Amiga com 1 Mb de RAM... correu a grande maioria das máquinas e chegou finalmente ao Spectrum, por força do êxito. O final do ano viu ainda surgir mais duas disquetes de cidades e mundos adicionais para o *Sim City* (considerado, pela popularidade alcançada e em geito de brincadeira, como o *Tetris* dos Intelectuais)



MELHOR AVENTURA/AÇÃO: *Rick Dangerous 2*

O regresso do aventureiro mais famoso do mundo foi marcado também para finais do ano e, de Amiga a Spectrum, *Rick Dangerous 2* voltou a mostrar que não são apenas os grandes gráficos que fazem os grandes jogos. Com efeito, o alto índice jogável e o prazer de desvendar e ultrapassar as armadilhas não deram importância a todo e qualquer cenário elaborado de forma mais simplista

jogo ainda superior ao visto nas arcadas, criando 1500 Kb de gráficos e 150 Kb de música contagiante para ajudar à festa de *Battle Squadron*. Um poderoso e variado arsenal (especial destaque para as famosas megabombas) permitiu o envolvimento total de dois jogadores, numa luta contra os mais nefastos pixels da galáxia



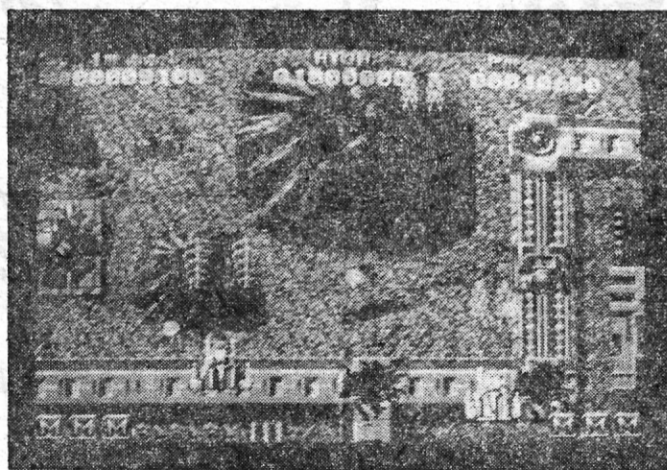
MELHOR SOCO-NELES (Beat'em up): *Golden Axe*

Sem necessitar de grandes comentários, *Golden Axe* foi não só uma das melhores adaptações das arcadas, mas também e seguramente o melhor jogo de pancada do ano. Títulos como *Shadow Warriors* ficaram certamente para trás



MELHOR ESTRATÉGIA/AÇÃO: *It Came From the Desert*

Visto por muitos utilizadores como um dos melhores jogos da Cinemaware, o *It Came from the Desert II* continuou a senda de sucesso das velhas fórmulas desta editora. O ambiente proposto fazia viver com alguma intensidade o drama psicológico criado em torno do regresso das formigas devastadoras. Os anos 50 foram também fielmente retratados e além da inteligência aparente dos personagens, o drive-in, a estação de serviço e a realidade da rádio local ajudaram muito à afirmação deste título como o grande do género. Posteriormente ao lançamento da versão Amiga, a MirrorSoft anunciou um *It Came from the Desert* em formato CDTV



MELHOR TIRO-NELES (Shoot'em up): *Battle Squadron*

Produzido em 1989 e lançado para o mercado só em princípios de 90, *Battle Squadron* foi considerado por aqui como o grande tiro-neles deste ano. Certa terá sido a enorme divulgação de títulos como *Xenon 2* e *X-Out* (este último teve agora uma continuação designada por *Z-Out*), mas os autores de *Hybris* conseguiram desenvolver um nível de



MELHOR SIMULADOR DE VOO: *Wings*

Wings, o simulador de voo da I Guerra Mundial, foi um dos melhores jogos do ano. Em pormenor gráfico, este título da Cinemaware conseguiu impossíveis e de igual forma o sistema de animação com gráficos vectoriais funcionou em perfeição. Quem conseguiu realmente

(Continua na página XXIX)

GUIA TV/«A CAPITAL» - XXVII



HOJE E AMANHÃ
A SUA SOLUÇÃO INFORMÁTICA

IMPORTADOR E DISTRIBUIDOR NACIONAL

RUA SA DA BANDEIRA, 594-2.º - TELEFOS 317924-318567 - PORTO  LISBOA - RUA PROF. VITOR FONTES, 10-D - TELEFOS 7598572-7583757

VIDEOJOGOS Por NUNO ALMEIDA

(Continuação da página XXVII)

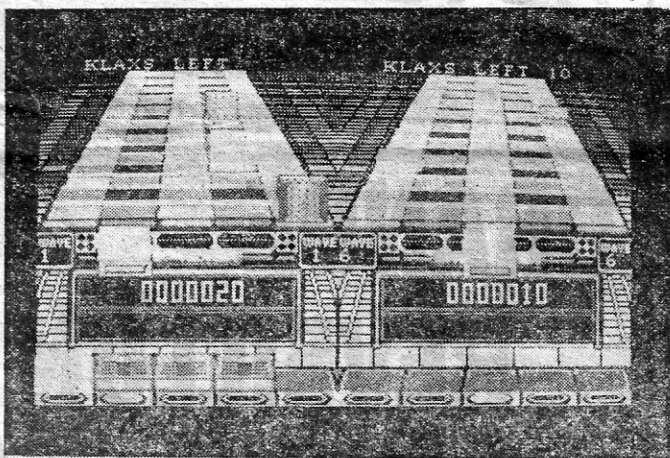
levar o jogo até final da I Guerra (o caso aqui das masmorras), deu conta do notável rigor histórico e da coincidência perfeita de datas. Um factor muito importante e decisivo para o sucesso desta peça de programação foi o tão aclamado diário do esquadrão (repleto de fotografias da época), capaz de fornecer pistas demasiado pormenorizadas para serem consideradas como não verdadeiras, num ambiente de guerra. *Wings* foi em absoluto um dos jogos que mais mexeram em 1990 e não fosse o recente aparecimento de *Power Monger*, este seria o grande jogo do ano



MELHOR SIMULADOR DESPORTIVO: *Kick Off 2*

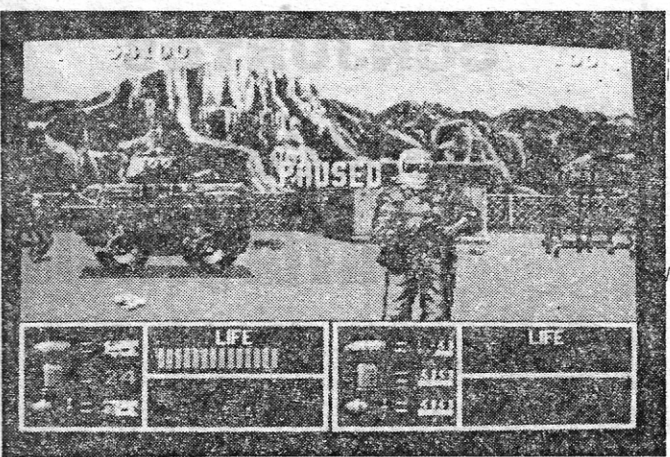
Se *Golden Axe* quase dispensa comentários no seu terreno, não é de todo necessário falar das produções da Anco, editora que dominou de forma evidente um ano de Campeonato do Mundo de Futebol. Ainda assim, vamos alargar um pouco o discurso porque com todo e qualquer produto futebolístico desta editora, a tentação é grande.

Após o sucesso de *Kick Off*, sobrepôs-se um *Player Manager* para os amantes da estratégia e um *Kick Off 2* para os adeptos do grande acontecimento desportivo que foi o Itália 90. No final do ano e contra tudo o que se esperava, foi anunciado o título *Final Whistle* (será mesmo o apito final, nos simuladores de futebol da Anco?) que constitui a adição de ainda mais extras ao já bem apetrechado *Kick Off 2*. Sem discussão possível, este foi o grande jogo de futebol do ano e de igual forma o melhor de sempre, perfeitamente capaz de bater aos pontos qualquer arcada que ainda circule por aí



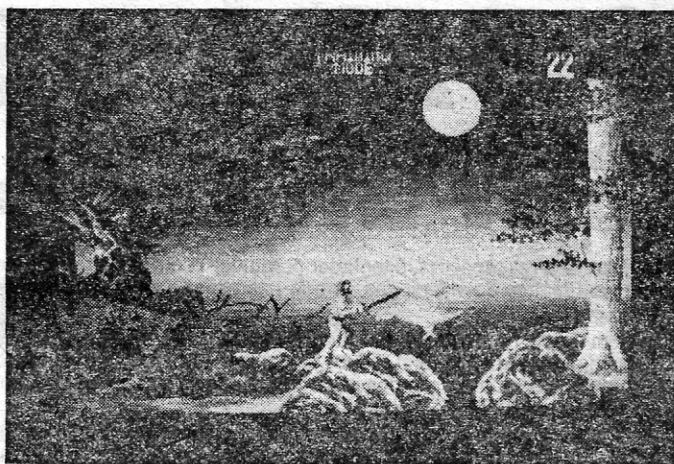
MELHOR PERÍCIA: *Klax*

No auge da moda «puzzle», tivemos o espantoso *Klax* com os seus cem níveis de uma emotividade rara nos computadores. Preparado para a competição entre dois jogadores, este parente afastado do *Tetris* provocou uma verdadeira *Klaxmania* lá fora, porque a estratégia a seguir neste empilha-peças tinha por base um passatempo realmente renhido a todos os níveis. Como era lógico e se impunha, não se fizeram esperar as adaptações para todos os computadores



MELHOR ADAPTAÇÃO DAS ARCADAS: *Operation Thunderbolt*

Muitas foram as adaptações de máquinas de jogos para o computador ao longo de 1990, mas a mais representativa e fiel à original tinha que vir da Ocean. Esta editora incluiu, com uma perfeição assinalável, nos computadores, todos os pormenores da máquina de jogos *Operation Thunderbolt*, o que só veio demonstrar o seu domínio na área das conversões. No entanto, muitas adaptações ficaram também próximo da perfeição e títulos como *Chase HQ 2* ou *Rainbow Islands* são apenas exemplos



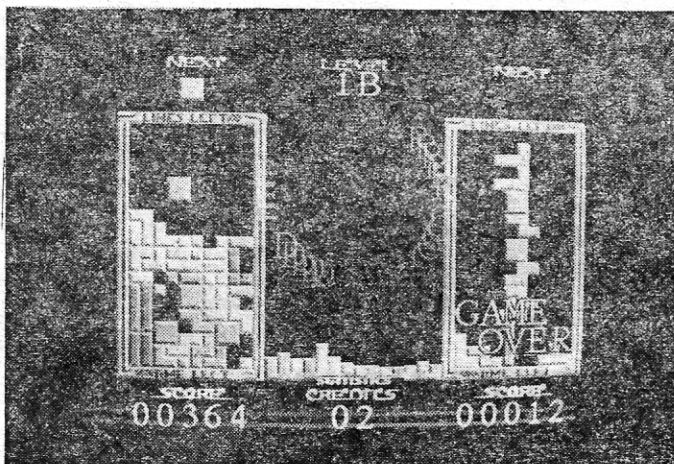
MELHORES GRÁFICOS: *Unreal*

A Ubi Soft fez reaparecer, com *Unreal*, um nível gráfico como já não se via há muito nos computadores. Reafirmou-se, desta forma, a tradicional qualidade de cenários das editoras francesas



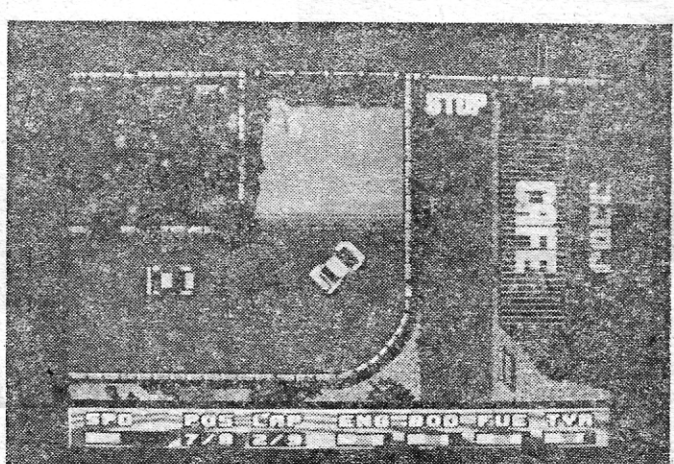
MELHOR ANIMAÇÃO: *Dragon's Lair 2*

Detentor de um verdadeiro clube de fãs, a continuação das aventuras de *Dragon's Lair* mostrou a melhor animação do ano. Só o índice jogável dos trabalhos da ReadySoft permaneceu muito abaixo da média



MAIS JOGÁVEL: *Twintris*

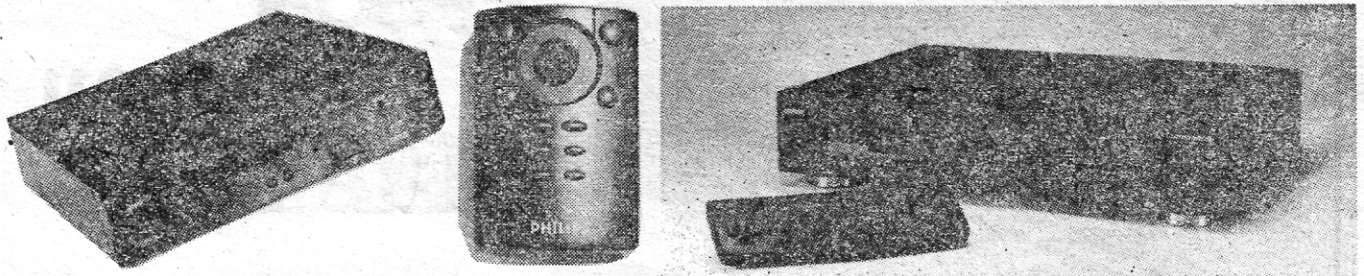
O ritmo alucinante de *Twintris* contribuiu muito para que este título da Svein Berge fosse considerado o mais jogável do ano. Como *Tetris*-a-dóis, o *Twintris* conseguiu superar com facilidade a muito concorrida máquina de jogos



MELHOR BANDA SONORA: *Super Cars*

A banda sonora do ano vai para este título da Gremlin. O efeito estéreo é particularmente sensível quando se liga o Amiga a duas colunas bem afastadas uma da outra. De qualquer maneira e mesmo num monitor mono, o som de *Super Cars* consegue mexer com quem joga

NOVIDADES PARA 91 PROMETEM «SUPERANO»



O CD-I, da Philips e o CDTV, da Commodore vão abrir uma nova página na história dos videojogos

O ano de 1990 deu continuidade ao que se vinha verificando ao longo de 89. O Amiga conquistou não só o mercado de videojogos, mas também o sector da indústria musical, tradicionalmente dominado pela Atari. As grandes novidades surgiram, no entanto, no campo das aplicações gráficas.

Nos finais de 89, a NewTek anunciava que este ano iria ver o aparecimento de amplas aplicações no campo da alta resolução. Tal veio a acontecer antes do mês de Abril e o lançamento de uma versão 4 do *Digi-View* caiu como uma bomba no mercado de software. Isto permitia por menos de 200 dólares que qualquer possuidor do Amiga transportasse uma imagem de vídeo ou fotografia para o computador e pudesse depois trabalhar sobre ela, alterando-a se necessário. Como consequência directa, um modo de vídeo H.A.M. com alta resolução (tomado como impossível de realizar) veio a acontecer e o sistema *Dinamic HiRes*, com 768x480 pixels e 4096 cores em simultâneo, superou a norma VGA dos PC.

No sector da indústria e produção videográfica, o *TV Show* viu surgir uma segunda versão e reafirmou-se a simplicidade de trabalho com ícones, num ambiente *Workbench*. Entre muitas outras *packages* vídeo, o *Deluxe Video* destacou-se com uma nova versão PAL muito melhorada e extremamente competitiva (contra o formato NTSC da anterior).

Tivemos, de igual forma, o salutar aparecimento da Disney no mercado das produções sérias e um *The Animation Studio* conseguiu provar que ainda era possível a introdução de novidades, nas largas centenas de programas para desenvolvimento de animação e desenho animado. A *Mindware International*, por sua vez, também tornou possível a animação de imagens H.A.M. provenientes do espantoso *DigiPaint 3*, através do programa *DigiMate 3*.

As linguagens de programação também tiveram um amplo desenvolvimento em 1990. O surpreendente *Amos*, da Mandarin, mostrou que sempre era possível a execução prática de um sistema

de programação criativo, muito longe dos vulgares *Games Construction Kits*, com a capacidade muito importante de fazer uso total do *blitter* e restantes co-processadores.

No campo dos emuladores, o *MultiView 2.0* veio possibilitar a apresentação (*display*), no Amiga, de imagens do Atari ST e Macintosh (nos dois formatos *Neo-Chrome* e *Degas*). O problema de transferir para o Amiga blocos de informação e imagem, de Macs e PC, foi resolvido pela *Central Coast Software*, com o *Mac-2-Dos* e o *Dos-2-Dos*. O programa *Cross-DOS* veio também resolver algumas falhas mais graves de compatibilidade PC e acrescentou algo ao Emulador de PC *Amiga Transformer MS-DOS 1.21* (como se sabe, este último emulador permite, sem recurso a *hardware*, correr num Amiga aplicações PC como o *PCTools* ou o *TurboPascal* em cinco disquetes de 3,5 polegadas, mas tem a grande desvantagem de ser em média seis vezes mais lento do que um PC de entrada). A ReadySoft, por sua vez, apresentou uma solução para compatibilidade Macintosh designada por *A-Max II*.

A exploração de mundos virtuais (*landscapes* e *fractals*) foi uma novidade que causou bastante adesão em 90 e soluções como a proposta pelos laboratórios *Virtual Reality*, da Califórnia (com já famoso *Vista*, para o Amiga) receberam múltiplos elogios na imprensa mundial.

Amigavision

Algo muito pouco falado por cá e que causou grande sensação nos Estados Unidos e em Inglaterra esteve intimamente ligado ao aparecimento do Amiga 3000 e da versão 2.0 do *Workbench*.

Falamos do *AmigaVison*, uma linguagem de programação extremamente simplificada que eliminou por completo as linhas de comandos escritas da programação tradicional.

Desta forma e tendo por base a escolha e ordenação de ícones (Continua na página seguinte)

NOVIDADES PARA 91 PROMETEM «SUPERANO»

(Continuação da página anterior)

representantes de cada tarefa, o AmigaVision permitiu o acesso a uma linguagem de programação facilmente compreensível e com uma forma de representação muito mais simples do fluxo lógico da aplicação pretendida. Assim, e no campo audiovisual, ícones como o Screen, Sound, Speak, Music, Brush, Video, Anim e Text faziam, de uma forma evidente e intuitiva, aquilo que só era conseguido por uma restrita camada de utilizadores através de algumas dezenas de linhas de programação tradicional.

Videojogos para 91

Dadas as enormes potencialidades do sistema, são de esperar grandes novidades no campo para 91, com um maior desenvolvimento desta poderosa ferramenta *multimedia* capaz de anular toda e qualquer barreira à criatividade. De resto, o óptimo aspecto visual da interface gráfica *Workbench V2.0* e *AmigaVision* apelam para um *NeXT look* (tão falado na crítica norte-americana, aquando do lançamento do Amiga 3000).

XXX - «A CAPITAL»/GUIA-TV

Felta esta retrospectiva, é tentador perguntar como vai ser o ano de 1991 em termos de videojogos, já que nas aplicações sérias tudo se pode esperar.

Com base no anúncio do fantástico CD-I da Philips e CDTV (Commodore Dynamic Total Vision) da Commodore, tudo indica que o ano de 91 venha a ser um dos mais emocionantes e empolgantes, em termos de revolução no mercado de videojogos.

O CD-I é aguardado para o Outono de 1991 e esperam-se 25 produções adjacentes ao lançamento desta máquina fabulosa, aumentando esse número para 45 no final do ano. Exemplos esperados no campo dos videojogos são títulos como o incrível *Wings* da Cinemaware, *Dark Castle*, *Space Lords*, *Hot Seed*, *Déjà Vu*, *Uninvited*, *Sargon Chess* e muitos outros.

O CDTV é o novo sistema interactivo que conjuga as capacidades de um Amiga com as de um CD-Rom. A apresentação oficial é esperada para Janeiro de 91 e 25 produções construídas de propósito para CDTV estarão, então, disponíveis. No entanto, em Junho esse número deve já exceder a centena!



O *It Came From The Desert* está estupenda em CDTV. Para tal foram contratados verdadeiros actores para filmar cenas do jogo

Como parece natural, os 540 Mb de cada disco vão ser preenchidos com fala, música, imagens de vídeo e desenhos animados, de tipo educativo ou profissional, e é esperada a aplicação em escolas, museus, universidades, exposições... Para aguçer o apetite, basta referir que num CD destinado ao CDTV cabe a informação correspondente a 620 disquetes clássicas de um Amiga! Se pensarmos então no espectáculo que oferece um *Space Ace*, de 5 disquetes, um *It Came from the Desert*, de três, ou um *Wings*, de duas, depressa se fica com uma ideia de como poderá ser a respectiva versão destes jogos em CDTV ou CD-I.

No campo das aplicações, o disco compacto interactivo abre novas perspectivas em todos os campos. São de esperar, por isso, dezenas de verdadeiras enciclopédias animadas, abordando temas tão vastos como a anatomia humana ou a mecânica geral.

Por tudo isto, conclui-se que o ano de 1991 vai ser bem «quente» em videojogos.

Uma palavra final

Gostaria de acabar esta retrospectiva do ano de 1990 e perspectiva para 91, desejando um próspero Ano Novo a todos os leitores, que tanto ajudaram para que este espaço Informático fosse conquistando páginas sucessivas, cobrindo um sector de mercado cada vez mais vasto. As vossas sugestões para um melhor aproveitamento desta secção contaram muito em 90 e já para princípios de 1991 esperamos pôr em prática outras bem mais tentadoras e excitantes, enviadas também por centenas de leitores.



ANO NOVO EQUIPAMENTO NOVO



Computadores, Impressoras Laser,
Impressora Jacto de Tinta, Matriciais,
Plotters, Scanners, Disketes, Acessórios,
Monitores, Discos rígidos, Telefax, etc.



UNISYS

EPSON

Canon



A estas marcas juntamos a assistência técnica *Criterion*
Eis a nossa sugestão para um bom início de ano

Shine NEAT

233.968\$

— Processador 80286 a 16 MHz; 1 Mb memória RAM
1 drive diskettes 3,5" (1,44 Mb); Disco rígido 44 Mb (22 ms)
Placa gráfica super VGA (até 1024 x 768); Monitor VGA monocromático
Teclado português com 102 teclas; 2 portas série e 1 paralela

Idem com monitor super VGA policromático 282 184\$

Temos ainda muitos outros equipamentos e configurações, também com preços imbatíveis.
Estes preços não incluem o I.V.A. à taxa de 17%

CALÇADA DA TAPADA, 67-A - 1300 LISBOA - TEL. 363 16 75
CAPITAL SOCIAL 20 000 000\$00 • CONT. N.º 502 400 935 • MATRIC. CONS. REG. COM. LISBOA N.º 1522 (1.ª SECÇÃO)

HOTEL ROMA

★ ★ ★

LISBOA — PORTUGAL

AVENIDA DE ROMA, 33 — TELEFS. { 76 61 82/8
76 77 61/2/3

GRANDE RÉVEILLON

EM 2 SALAS

VARANDA DE LISBOA

E

SALÃO VERDE

2

CONJUNTOS

antecipação

convergência

E AINDA...

Toy

GRANDE REVELAÇÃO DA MÚSICA
PORTUGUESA DO ANO DE 1990

MÚSICA • RITMO • ALEGRIA • SURPRESAS

JANTAR E CEIA TODA A NOITE

JOGOS DE 8 BITS Por VÍTOR PEDRO

MÁXIMO DE ANIMAÇÃO CHEGA AO SPECTRUM

Título: SHADOW OF THE BEAST

O Shadow of the Beast foi lançado no ano passado para o Amiga e, depois de ter sido considerado por algumas revistas britânicas como o jogo do ano em gráficos e animação, tornou-se um título obrigatório em qualquer gaveta de disquetes.

A perfeição dos movimentos e de planos de imagem presentes nas máquinas mais potentes provocou uma enorme expectativa em torno de um possível lançamento para os 8 bits, mas agora a espera acabou e a Gremlin decidiu finalmente pôr no mercado a tão reclamada adaptação para o Spectrum.

A história, já nossa conhecida, procura a salvação de um planeta povoado pelas criaturas mais estranhas (desde inofensivas formigas até...) e a extinção daqueles que têm como objectivo o domínio absoluto do universo.

Já na versão de 8 bits, o facto de termos um herói amarelo sobre fundo amarelo deposita alguma incerteza na qualidade restante mas, apesar de tudo, esse é um dos poucos pontos que desfavorecem Shadow of the Beast porque a Gremlin apostou mais no capítulo dos movimentos.

A animação é sem dúvida o prato forte (sem querer desprezar muito os gráficos), mas acontece que a sequência de jogo pode-se tornar realmente repetitiva, a tocar o monótono, depois de algum tempo de jogo. É certo que os vários planos de imagem distraem, mas a pouca variedade de

bichinhos pode tornar o jogo num aborrecimento completo. Quanto ao modo de despachar as criaturas, pode ser feito a soco ou com um pontapé (em qualquer destes casos conta-se com uma boa animação) e pelo caminho, ou perto de algum monstro que pareça mais teimoso, estão por vezes armas que tornam a caminhada mais fácil (como em qualquer jogo do género, existem ainda objectos a recolher que vão desde chaves até energia extra).

Conclui-se que a Gremlin optou bem ao apostar no capítulo da animação, deixando de parte a cor para evitar os desagradáveis problemas de atributos. Assim, Shadow of the Beast tornou-se um jogo bem concebido que vale tanto pelos movimentos do herói como pelo enorme comprimento dos cenários de jogo. Por isso, não será difícil antever que comecem a saltar por aqui mapas com a localização de todas as armadilhas.

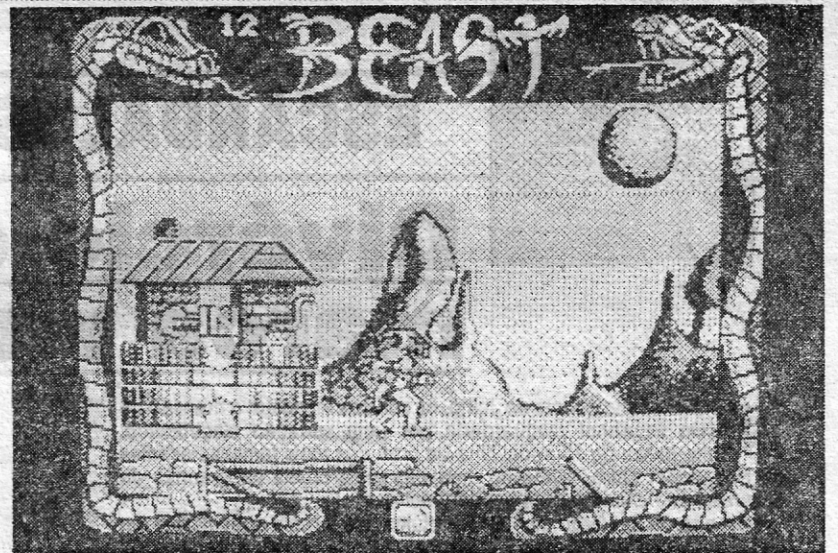
Género: Acção/aventura

Gráficos: 7

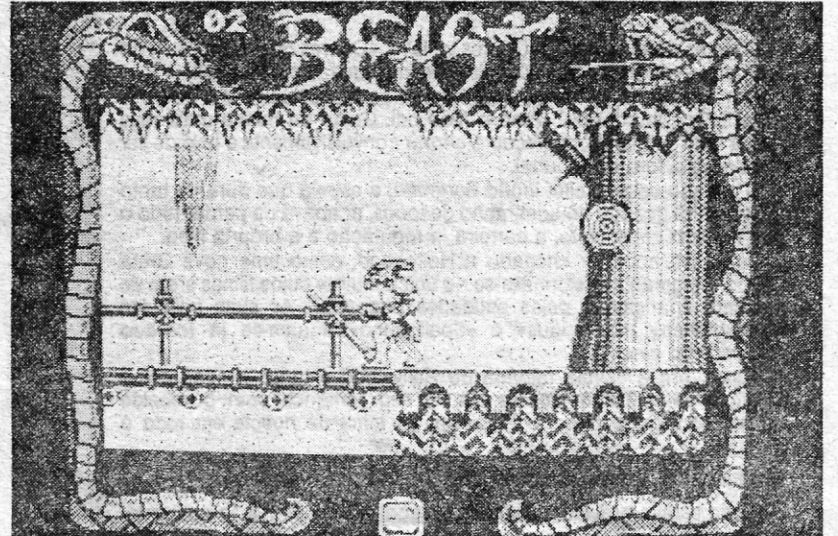
Movimentos: 8

Dificuldade: 7

Conselho: Apesar do monocromático dominante, vale a pena.



A obtenção de 3 planos de imagem, só por si, é motivo de entusiasmo



Nos subterrâneos, a monotonia principia a tomar parte do jogo porque os opositores começam a ser muito repetitivos

Pokes & Dicas

EM tempo de férias, as cartas tornaram-se naturalmente mais numerosas e também mais diversificadas. Daí que este Pokes & Dicas comece com a colaboração de uma leitora.

Trata-se de uma correspondente já nossa conhecida, Catarina Simões, de Tomar, que nos enviou uma grande quantidade de pokes, dicas e até carregadores retirados de várias revistas. Aqui fica então esta selecção de material absolutamente formidável:

TARGET RENEGADE - Neste jogo, quando perdemos e aparece na lista de recordes um espaço para escrevermos o nosso nome, devemos carregar nas teclas CAPS SHIFT e O, até desaparecer o nosso recorde. Isso dará vidas infinitas.

Nota: Se, quando o jogo começar já com vidas infinitas, aparecerem uns riscos no ecrã, não se preocupem porque é normal.

INDIANA JONES - Para se ter vidas infinitas teclem a palavra JIMBO no menu das opções.

- HUNDRA - POKE 40716,0 imunidade
- POKE 40724,126 vidas infinitas
- POKE 41375,0 pôr os dois pokes
- YETI - POKE 47894,0 vidas infinitas
- POKE 47658,58 imunidade
- POKE 47665,58 pôr os dois pokes
- GUTZ - POKE 38918,0 vidas infinitas
- POKE 28593,n n = número de vidas
- MAD MIX - POKE 40296,0 vidas infinitas
- POKE 39947,n n = número de vidas
- TURBO GIRL - POKE 27002,0 vidas infinitas
- POKE 53330,201 não há inimigos voadores
- TARGET RENEGADE - POKE 62914,201 tempo ilimitado
- RYGAR - POKE 61577,0
- BOMB JACK - POKE 49984,0 vidas infinitas
- POKE 52127,201 imunidade
- COBRA - POKE 34928,0
- BATMAN - POKE 36798,0
- ARKANOID II - POKE 33586,100 a bola fica colada à nave
- ARMY MOVES - POKE 54599,0 vidas infinitas
- POKE 57367,195 fuel infinito
- RENEGADE - POKE 41048,195
- KRACKOUT - POKE 4117,20
- SKATE CRAZY - POKE 42646,126 vidas infinitas
- POKE 46409,201 não ficamos cansados
- TERRAMEX - POKE 42028,0
- IMPLOSION - POKE 32864,0
- EXOLON - POKE 40221,0 vidas infinitas
- POKE 40115,201 imunidade
- POKE 37456,0 granadas infinitas
- POKE 33646,0 balas infinitas
- POKE 42323,0 sem inimigos
- BACK TO SCHOOL - POKE 29716,201 não há bronca
- E agora vamos aos carregadores para Hoppingmad e Street Fighter.
- 10 REM *** HOPPINGMAD ***
- 70 BORDER 0: PAPER 0: INK 7: CLS: CLEAR 24999: POKE 23658,8
- 100 INPUT "QUIERES VIDAS INFINITAS (S/N) ? "; AS
- 110 INPUT "QUIERES TIEMPO INFINITO (S/N) ? "; BS
- 8000 PRINT "INTRODUCE LA CINTA ORIGINAL
- Y PULSA UNA TECLA": PAUSE 0
- 9000 LOAD ""SCREEN\$: LOAD ""CODE: LOAD ""CODE
- 9010 IF AS="S" THEN POKE 41968,0: IF BS="S" THEN POKE 41707,0:
- POKE 41708,0: POKE 41709,0
- 9900 CLS: RANDOMIZE USR 37000
- 10 REM *** STREET FIGHTER ***
- 70 BORDER 0: PAPER 0: INK 7: CLS: CLEAR 24999
- 80 PRINT "INTRODUCE LA CINTA ORIGINAL
- Y PULSA UNA TECLA": PAUSE 0
- 90 LOAD ""SCREEN\$: LOAD ""CODE: LOAD ""CODE

100 POKE 43644,0: REM ENERGIA INFINITA

Pro Tennis Tour

O Adérito Dionísio escreveu-nos pela terceira vez para nos enviar uma mão-cheia de pokes e dicas. Este leitor mora na Av. do Emigrante, lote 2870, Casal do Sapo - 2970 Sesimbra e pertence-lhe o material que se segue:

- Dicas:
- KUNG FU WARRIOR - Quando estiverem a combater, não fiquem em autofire pois perdem energia.
- PRO TENNIS TOUR - Quando o computador servir subam à rede, coloquem-se na direcção da mira e disparem.
- VENDETTA - SPACE - serve para escolhermos as armas.
- ENTER - Serve para escolhermos os objectos.
- O alicate - Está no segundo quadro ao pé da porta.
- O colar - Subam as escadas, entrem na última porta e verão à direita uma cama. Mais ou menos ao meio da cama está o colar.
- No primeiro andar (depois de apanharem o colar) avancem e verão mesas com gavetas, abram as gavetas e apanhem o seu conteúdo (nem todas têm). Nas gavetas podem encontrar: 1 disquete, 1 ca - indica-nos o código do computador que é sempre o mesmo. «zip 1» e outros objectos que não sei como se chamam.
- E agora os pokes:
- HUNDRA - POKE 42478,0 (energia infinita)
- POKE 41826,58 (ao cairmos não perdemos vidas)
- DOUBLE DRAGON - POKE 37716,62 (créditos infinitos)
- TIME SCANNER - POKE 27594,0 (créditos infinitos)

Forgotten Worlds

Para finalizar, nada melhor do que mais uma salada «made in Soft Club». Desta vez chegaram também alguns carregadores:

A morada, já famosa dos nossos leitores que pretendem trocar correspondência, fica aqui mais uma vez: Soft Club, Bairro do Miradouro, Rua 4 de Infantaria nº 8, 2685 Catujal Sacavém, Telefones: 9425944 e 9410313.

- DRAGON NINJA
- 1 REM DRAGON NINJA
- 2 REM SPECTRUM 48K
- 3 REM CARREGADOR
- 4 REM POR: SOFT CLUB
- 20 DATA 62,0,50,16,152,62,0,50,195,175
- 30 DATA 62,0,50,42,163,62,7,50,4,206,195,0,128
- 50 RESTORE 20: FOR F=65060 TO 65082: READ A: POKE F,A:
- NEXT F
- 51 CLEAR 25000: INPUT "ÚLTIMO NÍVEL: (1-7)":N: POKE 65076,N
- 60 INPUT "QUERES VIDAS INFINITAS ? (S/N)":AS: IF AS="N"
- OR AS="n" THEN LET D=65060: GO SUB 200
- 70 INPUT "QUERES ENERGIA INFINITA ? (S/N)":AS: IF AS="n"
- OR AS="N" THEN LET D=65070: GO SUB 200
- 80 INPUT "QUERES PASSAR DE NÍVEL FACILMENTE ? (S/N)":AS:
- IF AS="N" OR AS="n" THEN LET D=65065: GO SUB 200
- 90 CLS: PRINT "COLOCAR CASSETE DE DRAGON NINJA"
- 100 BORDER 0: LOAD ""CODE 65000: POKE 65041,36:
- POKE 65042,254
- 110 RANDOMIZE USR 65000
- 200 FOR F=0 TO D+5: POKE F,0: NEXT F: RETURN

GUIA TV/«A CAPITAL» - XXXI

SANYO

COPIADORAS

A
SOLUÇÃO
INTELIGENTE

MODELOS SFT-Z-120/120F

REPRESENTAÇÕES JOSÉ PEREIRA, SA
LISBOA - PORTO

SEDE: LISBOA	DELEGAÇÃO:
TEL: 346 7819 - 346 7806	TEL: 493790
FAX: 346 6007	FAX: 494627

PETIL

EPSON® POWER CENTER

EPSON® Computadores

Impressoras **EPSON®**

EPSON® Computadores

Impressoras **EPSON®**

Possui o CARTÃO JOVEM?
Procure a PETIL

A PETIL, fornecendo DISQUETES, DATA
CARTRIDGES e outros consumíveis, também
lhe dá ASSISTÊNCIA TÉCNICA

RUA DIOGO CÃO, 34-A - 1300 LISBOA
TELEFS. 64 14 50 - 362 01 75 - FAX 362 13 50